SOFT bank

REBIT COMPUTER

A DIVISION OF G.B.C.

7

ce l'hai?

Il tuo Spectrum è preziosissimo ..... difendilo con la *SUPER GARANZIA*
La Rebit Computer, distributore per l'Italia dei prodotti **SINCLAIR**, ha messo a punto la nuova straordinaria

SUPER GARANZIA

Apri la scatola del tuo **SPECTRUM** acquistato presso un Rivenditore Autorizzato e ci trovi anche un libretto: ti accompagnerà nei tuoi futuri acquisti, dandoti l'occasione per risparmiare oltre 100.000 lire. Ti darà la Garanzia di una perfetta assistenza, e avrai la certezza del valore del tuo autentico **SPECTRUM**. Il libretto della *SUPER GARANZIA* contiene le modalità per l'iscrizione al **SINCLUB**, la federazione di tutti i Sinclair Club Italiani. Inoltre il Coupon sconto per abbonarsi a **"SPERIMENTARE"** il mensile di elettronica che pubblica il bollettino Sinclub: idee, programmi, notizie, vita associativa.
La tessera Software ti dà diritto ad uno sconto sull'acquisto dei programmi.
Infine nel libretto *SUPER GARANZIA* troverai la possibilità di acquistare la stampante **ZX PRINTER SINCLAIR** ad un prezzo eccezionale.

PER QUESTO UNO SPECTRUM SENZA LA *SUPER GARANZIA* E`SOLO UN MEZZO SPECTRUM

sinclair
Spectrum
molto di più di una garanzia!!

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

sinclair ZX81

COMPUTER ZX 81
Computer molto potente e di facile utilizzo
Di dimensioni molto contenute puó essere
collegato ad un normale televisore in b/n
o colore e ad un comune registratore a cassetta.
Microprocessore Z 80 A
ROM BASIC e sistema operativo 8 K
MEMORIA RAM: 1 K espandibile a 64 K
con modulo
RISOLUZIONE GRAFICA: 64 x 44 punti
SCHERMO: 32 x 24 caratteri
Tastiera del tipo a sfioramento per ridurre
gli sforzi di digitazione; le parole chiave del
linguaggio (RUN, LIST, PRINT, etc.)
si ottengono premendo un solo tasto.
Esclusivo sistema di controllo della sintassi:
eventuali errori di digitazione e di programmazione
vengono rilevati immediatamente.
Disegno di grafici e di figure animate.
Vettori a più dimensioni di numeri e di stringhe.
Interfaccia per ZX Printer e registratore
TC/0081-01

I prezzi pubblicati possono essere variati in qualsiasi momento, senza preavviso, a discrezione della REBIT COMPUTER distributrice dei prodotti contenuti nel catalogo.

I prezzi riportati sono tutti comprensivi di I.V.A.
Il presente listino annulla e sostituisce tutti i precedenti. **GENNAIO 1984**

I programmi dove non è richiesta nessuna aggiunta girano nella configurazione standard di memoria RAM.

La REBIT COMPUTER non si assume alcuna responsabilità relativa all'utilizzo, alla tolleranza ed ai risultati dei programmi contenuti in questo catalogo.

Programmi per **ZX81**

ORIGINALI IN INGLESE

sinclair

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0100-01	**6 GIOCHI – 1 K** **ORBIT** - Al comando di un'astronave devi recuperare un cargo che orbita. **SNIPER** - Prova di riflessi; dovete colpire i 40 omini che compaiono ad intervalli regolari sullo schermo. **METEORS** - Apprestatevi ad attraversare una tempesta di meteore. **LIFE** - Simulazione di crescita di una coltura cellulare. **WOLFPACK** - Distruggete i sottomarini che attraversano i fondali con le bombe di profondità. **GOLF** - Calibrate la forza per centrare la buca!	**L. 9.000**
TF/0100-05	**6 GIOCHI EDUCATIVI – 1 K** **MATHS** - Test di aritmetica sulle quattro operazioni. **BALANCE** - Hai ben chiaro come funziona una leva? Mettiti alla prova. **VOLUMES** - Test di calcolo del volume di un cubo. **AVERAGES** - Un aiuto per capire il concetto di media e di mediana. **BASES** - Confronta la tua abilità nella conversione di numeri da base 10 in altre basi. **TEMP** - Indovina la temperatura di 2 botti d'acqua che vengono mischiate. La risposta richiede una tolleranza al millesimo di grado.	**L. 9.000**
TF/0100-10	**CHESS – SCACCHI – 16 K** **CHESS** - Un programma di scacchi scritto interamente in linguaggio macchina che visualizza completamente la scacchiera sul video. 6 i livelli di difficoltà. **CHESS CLOCK** - Simula un comune orologio normalmente usato nelle partite tra 2 giocatori, riportando il totale del tempo impiegato per una partita.	**L. 24.000**
TF/0100-11	**VU-CALC – 16K** Vu-calc costruisce e calcola grandi tabelle per le più svariate applicazioni come analisi finanziaria, budget e proiezioni. Utilizza la potenza del tuo ZX81 per lo studio di diagrammi! Ampie istruzioni sono contenute all'interno della cassetta.	**L. 24.000**
TF/0100-12	**FANTASY GAMES – 16K** **PERILOUS SWAMP** - Ti trovi nel profondo di una pericolosa palude, circondato da esseri mostruosi e creature lugubri, alla ricerca della principessa prigioniera di un sortilegio. Lungo il percorso incontrerai sempre maggiori insidie; alla prima distrazione ti troverai distrutto e privo di energie. **SORCERER'S ISLAND** - Sei stato abbandonato per punizione su una isola deserta. Il problema è semplice: devi assolutamente trovare la maniera per andartene. Mille problemi renderanno molto arduo il tuo cammino!	**L. 12.000**
TF/0100-14	**VU-FILE – 16K** Utilizzabile per una vasta gamma di applicazioni, consente di memorizzare informazioni e files di dati molto facilmente con lo ZX81 ed un registratore. L'utilizzazione possibile può essere: gestione di una biblioteca personale, segreteria di un club per la gestione dei soci ecc.	**L. 24.000**

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0100-16	**BACKGAMMON – 16 K** **BACKGAMMON** - Stupendo gioco di società; facile da imparare, veloce, eccitante, è una perfetta combinazione tra fortuna e abilità.' **DICE** - Sul lato B è contenuto un programma per il lancio dei dadi, utile per tutti i giochi che ne fanno uso.	L. 20.000
TF/0100-18	**SPACE RAIDERS AND BOMBER – 16 K** **SPACE RAIDERS** - Confrontati successivamente con 21 alieni armati provenienti dallo spazio che tentano di invaderti. Se questi riusciranno ad atterrare per te sarà morte e distruzione. **BOMBER** - Devi radere al suolo un grattacielo cittadino con bombe e mine senza causare danni ai palazzi adiacenti.	L. 20.000
TF/0100-19	**FLIGHT SIMULATION – 16 K** Simulazione di pilotaggio di un aircraft. Segnala costantemente il responso degli strumenti da pannello, la situazione del mondo esterno attraverso la finestrella frontale, la stabilità dell'aereo e la posizione indicata sulla mappa. L'opzione di creare interferenze di vento rende questo programma veramente completo e versatile. Buon atterraggio!	L. 24.000
TF/0100-20	**BIORHYTHMS 1 – 16 K** Vuoi sapere quando sono i tuoi giorni critici? Utilizza questo programma per il calcolo dei bioritmi. La cassetta inizia con una introduzione sulle funzioni dei bioritmi e sulla loro interpretazione; segue un completo programma per il calcolo dei diagrammi con possibilità di stampa.	L. 24.000
TF/0100-40	**THE COLLECTOR'S PACK – 16 K** Un programma studiato per i collezionisti. Gestisce 400 record composti da 6 campi ciascuno per cassetta con numerose opzioni (stampante, registratore, inserimento data ecc.).	L. 24.000
TF/0100-42	**CLUB-RECORD CONTROLLER – 16 K** Un bellissimo programma creato per le segreterie di clubs e associazioni analoghe. Gestisce fino a 100 soci per cassetta con nome, cognome, indirizzo, n. telefonico, tassa d'iscrizione e 5 campi per note particolari, commenti, informazioni, ecc.	L. 24.000
TF/0100-50	**SUPER PROGRAMS 1 – 1 K** **INVASION FROM JUPITER** - Siete in possesso di un'arma potentissima per abbattere più guardiani che potete. **SKITTLES** - 30 birilli davanti a voi, avete una palla e sei tiri a disposizione per colpirli. **MAGIC SQUARE** - Un quadrato composto da 15 numeri in ordine sparso e uno spazio bianco; ricomponi la sequenza. **DOODLE** - Disegnate figure sullo schermo utilizzando gli appositi tasti. **KIM** - Test di memoria; osservate le 2 serie di caratteri sullo schermo e indovinate il carattere mancante. **LIQUID CAPACITY** - Conversioni di misure di capacità; da litri a galloni e viceversa.	L. 20.000

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0100-52	**SUPER PROGRAMS 2 — 1 K** **RINGS AROUND SATURN** - Vi trovate tra gli anelli di Saturno con la vostra astronave; fuggite prima di essere colpito o che si esaurisca il propellente. **SECRET CODE** - 10 tentativi per indovinare il codice segreto del computer. **MIND BOGGLIN** - Comporre le parole con le lettere messe a disposizione dal computer. Cronometro incorporato. **SILHOUETTE** - Partendo da un quadrato nero potete sbizzarrirvi con la fantasia disegnando ciò che vi pare. **MEMORY TEST** - Cercate di ricordare la parola che il calcolatore scrive sullo schermo, per poi riscriverla esattamente; il calcolatore vi dirà se avete indovinato. **METRIC CONVERSION** - Conversioni di sistemi di misura da metri/yard e viceversa.	**L. 20.000**
TF/0100-54	**SUPER PROGRAMS 3 — 1 K** **TRAIN RACE** - Tre treni in corsa; quale vincerà? **CHALLENGE** - Indovinate il numero generato dal computer compreso in un campo da voi definito. **SECRET MESSAGE** - Inserite un messaggio che dovrà essere indovinato da altri concorrenti. Il messaggio scorre in maniera confusa sullo schermo. **MIND THAT METEOR** - Attraversare una cortina di meteore con l'astronave sarà la vostra missione. **CHARACTER DOODLE** - Disegna sullo schermo usando i caratteri alfabetici. **CURRENCY CONVERSION** - Conversioni di valuta (dollari, franchi, marchi, lire, ecc.) in sterline.	**L. 20.000**
TF/0100-56	**SUPER PROGRAMS 4 — 1 K** **DOWN UNDER** - Il piccolo canguro Joey è in difficoltà, non riesce a saltare nella borsa della madre; aiutatelo voi! **SUBMARINES** - Siete il comandante di una nave e dovete distruggere tutti i sottomarini presenti in uno specchio di mare. **DOODLING WITH GRAPHICS** - Disegnate sullo schermo utilizzando i caratteri grafici. **THE INVISIBLE INVADERS** - In quante mosse riuscirete a catturare o distruggere il misterioso invasore proveniente dalla via Lattea? **REACTION** - Una prova di velocità dei riflessi. Ottimo per competizioni con amici. **PETROL** - Conversioni sul consumo di carburante di un'automobile da miglia/gallone a litri per 100 km e viceversa.	**L. 20.000**
TF/0100-58	**SUPER PROGRAMS 5 — 16 K** **MARTIAN KNOCKOUT** - Dovete distruggere la flotta marziana con la vostra astronave; avete a disposizione 15 missili. **GRAFFITI** - Disegnate figure a vostro piacimento selezionando la lettera o il carattere grafico che volete. **FIND THE MATE** - 48 carte sono disegnate sullo schermo; dovete scoprire le carte gemelle. **LABIRINTH** - Recuperare il tesoro al centro del labirinto evitando di farvi catturare dalle guardie è il vostro obbiettivo. **DROP A BRICK** - Dovete distruggere un muro composto da 48 mattoni con una pallina. **CONTINENTAL** - Converte le misure dei capi di abbigliamento da continentali a britanniche e viceversa.	**L. 20.000**

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0100-60	**SUPER PROGRAMS 6 — 16 K** **GALACTIC INVASION** - Al comando di un cargo spaziale venite assalito dalla flotta nemica. Utilizzate l'unico cannone che possedete per difendervi. **JORNEY INTO DANGER** - Siete alla ricerca del tesoro in un labirinto popolato da creature mostruose. **CREATE** - Date sfogo alle vostre fantasie disegnando in un rettangolo oscurato. **NINE HOLE GOLF** - Coprite un percorso di 9 buche nel minor numero di tiri. **SOLITAIRE** - Avendo a disposizione 44 pedine e uno spazio, dovete mangiare le pedine adiacenti per finire con una sola pedina al centro dello schermo. **DAYLIGHT ROBBERY** - Siete un ladro che è penetrato nei sotterranei della banca. Dovete svaligiare le cassette di sicurezza vigilate dalle guardie. 2 ore e 30' a disposizione per prendere il malloppo e fuggire.	**L. 20.000**
TF/0100-62	**SUPER PROGRAMS 7 — 1 K** **RACETRACK** - Guidate con prudenza la vostra automobile cercando di non sbattere contro il muretto laterale. **CHASE** - Siete capaci di sfuggire al robot che vi insegue e nello stesso tempo evitare le mine che semina a terra strada facendo? **NIM** - Dovete smontare una pila di oggetti a turno con il computer. Chi prende l'ultimo perde la partita. **TOWER OF HANOI** - Nel puzzle della torre di Hanoi una piramide deve essere spostata in un'altra posizione nella maniera corretta; riuscirai a ricostruirla esattamente? **DOCKING THE SPACE SHIP** - Dovete introdurvi nella base spaziale senza distruggere la vostra astronave. **GOLF** - Giocate a golf con il computer; siete capaci di centrare le 9 buche in 27 tiri?	**L. 20.000**
TF/0100-64	**SUPER PROGRAM 8 — 16 K** **STAR TRAIL** - Puoi, in veste di comandante della flotta spaziale del regno britannico liberare la galassia dalla minaccia del Klingon?	**L. 20.000**
TF/0100-66	**REVERSI — 16 K** Reversi è un gioco del diciannovesimo secolo anche conosciuto sotto il nome di Othello. Questo grande gioco di strategia dispone di nove livelli di difficoltà, dal principiante all'esperto. Tutte le regole del gioco sono contenute nella cassetta.	**L. 24.000**
TF/0100-67	**SABOTAGE — 16 K** Difensore o attaccante? A te la scelta Come difensore devi proteggere le casse di munizioni messe a casaccio all'interno del recinto, mentre come attaccante é vitale che tu distrugga le munizioni.	**L. 15.000**
TF/0100-68	**THRO THE WALL — 16 K** **THRO THE WALL** - Il famoso gioco da bar del muro da distruggere riproposto per lo ZX81 in una versione molto curata. 3 livelli di gioco. **SCRAMBLE** - Stai volando con il tuo bimotore tranquillamente quando all'improvviso il nemico incomincia a spararti da terra e dal cielo. Manovra rapidamente il tuo aereo e usa i missili e le bombe che hai a disposizione per distruggere il nemico.	**L. 20.000**
TF/0100-69	**CITY PATROL — 16 K** Sei il comandante di una nave armata di raggio laser e devi intercettare e distruggere le navi Kamikase degli alieni che attaccano la tua cittá. Se il numero degli alieni distrutti é alto e la tua cittá é quasi intatta, sei un grande comandante. Bravo!	**L. 15.000**

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0100-70	**1 K ZX CHESS** Una piccola scacchiera viene visualizzata sullo schermo. Il tempo di risposta del computer è molto breve. Un gioco degli scacchi di buona qualità in 1 K di RAM.	L. 12.000
TF/0100-71	**FORTH – 16 K** Avvicinati a questo nuovo linguaggio di programmazione che combina la semplicitá del Basic con la velocitá del linguaggio macchina. Il codice compilato del FORTH occupa meno di 1/4 di memoria dell'equivalente programma Basic e gira 10 volte piú veloce. E' interamente estendibile con l'aggiunta di comandi delimitati dall'utilizzatore. Questo linguaggio é un'affascinante estensione della conoscenza del tuo computer.	L. 50.000
TF/0100-72	**ADVENTURE A: PLANET OF DEATH – 16 K** In questa avventura ti ritrovi su un pianeta alieno e devi ritrovare la tua astronave, che ti è stata sequestrata, per tornare nel tuo pianeta. Con un po' di abilità e fortuna ce la potrai fare.	L. 24.000
TF/0100-73	**MOTHERSHIP – 16 K** Fai scoppiare i confini di Zarway! Ingaggia guerrieri suicidi per un combattimento mortale al laser! Immergiti, scansa, muoviti nella velocissima corsa 3-D per attaccare la diavolessa MOTHERSHIP prima che prenda il tuo pianeta e..... Buon divertimento.	L. 15.000
TF/0100-80	**11 GIOCHI – 1 K** **SLOT MACHINE** - Punta un penny e parti. Vinci 10 pennies quando tutti i numeri sono uguali e 5 pennies quando il totale dei numeri è 7. **ART** - Incide e tratteggia un disegno usando gli appositi tasti. **SLALOM** - Passa attraverso le porte di questo tracciato. Al minimo sbaglio vai a sbattere. **CATCH ME IF YOU CAN** - Bisogna riuscire a prendere un "81" fluttuante che si sposta per tutto lo schermo. **SPACE PIRATE** - Vai all'arrembaggio della fregata spaziale con la tua navicella pirata e requisisci il cargo trasportato. **SPACE FIRE 1** - Una battaglia nello spazio tra te e lo ZX81. **SPACE FIRE 2** - La battaglia prende una nuova dimensione e cambiano le postazioni di combattimento. **CAR CRASH** - Guidate la vostra auto attraverso il traffico in senso contrario se ci riuscite! **MAN-EATING BUDGIES** - Rubate le uova all'uomo mangiante. **MAZE** - Orientati nell'intricato labirinto. **THE WALL** - Il muro avanza su di voi. Distruggetelo prima che vi schiacci.	L. 24.000
TF/0100-82	**SUPER GLOPPER – 16 K** **SUPER GLOPPER** - Dovete colorare il misterioso labirinto in ogni sua parte. Degli strani alieni vi ostacolano impedendovi di proseguire. **FROGS** - Aiutate la rana ad attraversare il fiume utilizzando le barche che lo percorrono.	L. 20.000
TF/0100-84	**TOOL KIT – 16 K** Questo tool-kit facilita la programmazione dello ZX81 aggiungendo nuovi comandi come: Renumber, Delete, Mem, Dump, Find, Replace, Save, Append, Remkill. Il programma va ad occupare gli ultimi 2 K circa della memoria disponibile.	L. 24.000

Programmi per **ZX81**

IN ITALIANO

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0101-02	**SCACCHI** Il programma che avete sempre sognato per il vostro ZX dotato di 8 K ROM e 16 K RAM. L'intelligenza artificiale al servizio del gioco più complesso. Una logica senza pietà contro la vostra intelligenza, chi vincerà? Fatecelo sapere.	**L. 20.000**
TF/0101-04	**VISIZXCALC** Finalmente anche per lo ZX81 con 16 K RAM o più è disponibile questo programma: stilate previsioni di qualsiasi situazione che si evolve partendo dalle formule che ne regolano lo sviluppo. Tutto quello che può essere rappresentato con una formula può essere studiato dal Visizxcalc.	**L. 20.000**
TF/0101-06	**1 KAPPA** Una selezione di 5 giochi sensazionali per il vostro ZX81 senza espansioni di RAM. Tutti i giochi sono compilati in linguaggio macchina per ottenere la massima velocità di reazione: 1) BOMBARDIERE - 2) SPACE INVADERS - 3) ALLUNAGGIO ALIENO - 4) LABIRINTO - 5) RAGNO.	**L. 15.000**
TF/0101-08	**LABIRINTO A 3 D** Se volete provare un'emozione nuova con il vostro ZX81 con 16 K RAM dovete assolutamente provare il labirinto 3 D. Ben 14 K di programma di cui un paio in linguaggio macchina per il funzionamento ad una velocità normalmente impossibile.	**L. 20.000**
TF/0101-10	**1 K SPECIAL** Altri 5 fantastici giochi in linguaggio macchina da far girare sul vostro ZX81 senza alcuna espansione RAM. Chi fa la parte da leone è il 1 programma che permette di utilizzare la tastiera dello ZX per generare note musicali dall'uscita mic. come se fosse un organo, incredibile, ma vero...! 1) ORGANO - 2) LIFE - 3) NEW YORK - 4) INTRUDERS - 5) ROBOTS.	**L. 15.000**
TF/0101-12	**ZX DATA BASE** Studiato per tutti i Sinclair con 8 K ROM e 16 o più K RAM, questo programma vi permette di gestire una banca dati dall'eccezionale flessibilità: in un batter d'occhio vi trova, tra tutti i dati inseriti, quello richiesto. La ricerca può essere eseguita non solo per nome, cognome, ma anche attraverso qualsiasi dato, persino abbreviato e si può gestire il formato di stampa sia su video che sulla ZX Printer. Questo programma compilato in linguaggio macchina vi offre la migliore gestione dati sul Sinclair a velocità incredibili!	**L. 20.000**
TF/0101-14	**CUBO MAGICO 3 D** Avete smontato un'altra volta il vostro cubo magico per rimetterlo a posto? Provate le mosse più ardite con questo simulatore a 3 D: se qualcosa va storto potete risistemare tutto alla pressione di un solo tasto. D'obbligo per i fanatici. Per ZX con 8 K ROM e 16 K RAM.	**L. 15.000**
TF/0101-16	**RISOLUTORE CUBO MAGICO 3 D** Non tutti sono in grado di risolvere il cubo in poco più di un minuto; molti altri non ci riescono nemmeno in un giorno! Lasciate fare al computer e diventa una questione di minuti... Per ZX con 8 K ROM e 16 K RAM.	**L. 15.000**

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0101-18	**DEFENDER** Realizzato appositamente per soddisfare i patiti dei videogames: provate il brivido delle folli velocità del linguaggio macchina, un display particolarmente elaborato per un capolavoro di programmazione. Attenzione, oltre al funzionamento su ZX dotato di 8 K ROM ed espansione da 4 K o 16 K, il programma pilota lo ZX SOUND BOARD (TC/0112-15).	L. 15.000
TF/0101-20	**STAR TREK** Se pensate di poter agire con la stessa astuzia del capitano Kirk, allora provate a portare a termine una missione sull'Enterprise per salvare la galassia. La situazione si sviluppa sempre diversamente per una lunghissima carriera militare sulla vostra nave ZX81 con 16 K RAM.	L. 15.000
TF/0101-22	**CENTIPEDE** Appena uscito nei bar e subito proposto per lo ZX81 con 16 K RAM. Se gli Space invaders vi annoiano allora è il caso di provare la folle velocità di questo nuovissimo gioco!	L. 15.000
TF/0101-24	**ASTEROIDI** Le stesse possibilità dell'ormai affermato gioco di bar. Non perdete l'occasione per stupire gli amici! ZX81 4 K o 16 K.	L. 15.000
TF/0101-26	**TIRANNOSAURO** Se pensate che il labirinto 3 D sia noioso allora aggiungete una grafica ancora più spettacolare ed un tirannosauro assetato di sangue umano. Un programma che vi farà dimenticare tutte le magagne dello ZX81 con 16 K.	L. 15.000
TF/0101-28	**ZUC** Una novità assoluta per il vostro ZX81 con 16 K RAM: scappate nel labirinto cercando di mangiare tutti i punti senza che il vostro inseguitore vi raggiunga... I livelli di gioco sono tali da mettervi in crisi anche dopo molte partite e i labirinti disponibili sono cinque. Un capolavoro in linguaggio macchina.	L. 15.000
TF/0101-30	**ZX GALASSIANI** Un altro best seller dei giochi da Arcades riprodotto fedelmente sul vostro ZX81 con espansione da 16 K RAM. Difendetevi dagli invasori che oltre ad avanzare planano e vi attaccano in picchiata, grazie al solito linguaggio macchina si ottiene una notevole velocità. Divertimento assicurato!	L. 15.000
TF/0101-32	**3 D UFO ATTACK** Pilotando la vostra astronave attorno al pianeta Terra cercate di sopravvivere all'attacco continuo degli alieni dotati di armi superiori alle vostre e tentate di abbatterli, se riuscite! Dipende tutto dai vostri riflessi poichè questo gioco compilato in linguaggio macchina vi offre una velocità di reazione altissima. ZX81 con 16 K.	L. 15.000
TF/0101-34	**REGOLO** Un nuovo eccezionale programma per il vostro ZX con 8 K ROM e 16 K RAM che vi permette di studiare funzioni e sistemi di funzioni di qualsiasi grado (soluzioni, grafico ecc.). Si possono utilizzare anche le coordinate polari, calcolare derivate, integrali, seconde integrazioni e visualizzare l'analisi armonica.	L. 20.000
TF/0101-38	**1K ARCADIAN** Altri 4 giochi inediti per lo ZX 81 con 1K RAM. Sono contenuti: PAC MAN, DRAG RACE, GALAXIANS, BOMBARDIERE.	L. 15.000

Programmi per **ZX81**

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

IN ITALIANO

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0103-01	**4 PROGRAMMI DI UTILITA' – 16 K** **MESSAGGI** - Una routine da utilizzare per programmi che devono inviare all'utente messaggi ben visibili. Il messaggio introdotto da input gira sullo schermo da destra a sinistra a qualsiasi altezza sullo schermo. **BISCIA** - Riempire un riquadro incorniciato passando una sola volta per ogni punto è l'obbiettivo del gioco. **CARATTERI** - Inserita una parola, questa viene ingrandita alla massima dimensione dello schermo. **ISTOGRAMMI** - Questo programma prevede la visualizzazione di un istogramma rappresentante la distribuzione di determinati valori immessi da input. Per ZX con 8 K ROM e 4 o 16 K RAM.	**L. 15.000**
TF/0103-03	**GIOCHI 1 – 16 K** **DAMA CINESE** - 3 K - 32 pedine e 33 caselle sulla scacchiera. Riuscirete a far rimanere una sola pedina al centro della scacchiera? **TOTOCALCIO** - 3 K - Un programma che vi offre la possibilità di diventare milionari con il vostro ZX con 8 K ROM. Nello stilare la schedina viene tenuto conto della condizione momentanea della squadra e della sua posizione in classifica. **CODICE SEGRETO** - 1 K - Indovinate il numero casuale generato dal computer aiutandovi con le segnalazioni emesse. **BASE ALIENA** - 1 K - Dalla vostra navicella dovrete bombardare le basi missilistiche e distruggere il reattore nucleare. **UFO** - 1 K - Disponete di 80 missili per distruggere tutti gli ufo prima che una bomba vi colpisca o gli invasori atterrino. **OSTACOLI** - 16 K - Una gara di slalom molto realistica; qui il tempo impiegato è tutto!	**L. 15.000**
TF/0103-05	**RUBRICA TELEFONICA – 16 K** Una rubrica molto curata in grado di gestire 200 nominativi con indirizzi e numeri telefonici con possibilità di ordinamento e di ricerca anche con dati parziali. Accompagna questo programma una routines in linguaggio macchina di utilità per l'ingrandimento dei caratteri sul video.	**L. 15.000**
TF/0103-07	**TRATTAMENTO TESTI W. P. – 16 K** **TRATTAMENTO** - 16 K - Un programma per scrivere correggere e stampare testi; una sorta di word processing con lo ZX81 molto utile per crearsi un piccolo archivio di notizie. **MESSAGGI** - 1 K - Una routine da utilizzare sola o con programmi più complessi. Consente di far scorrere messaggi a caratteri cubitali sullo schermo. **FARFALLE** - 1 K - Un uccellino affamato è alla ricerca di una preda, aiutalo a mangiare la farfalla che compare di tanto in tanto sullo schermo. **SOLITARIO** - Si gioca con 32 pedine disposte a croce che possono essere mosse in qualsiasi direzione purchè ogni volta mangino una pedina. L'abilità è riuscire a farne rimanere solo una al centro della croce.	**L. 15.000**
TF/0103-09	**GIOCHI 2 – 16 K** **AIUTO** - Recuperate gli omini che cadono feriti con la vostra autolettiga. **BERSAGLIO** - Un bersaglio mobile si sposta davanti a voi; sparate quando lo ritenete opportuno con il vostro cannone. Un gioco in cui sono indispensabili mira e prontezza di riflessi.	

– segue –

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
— seguito —	**CANNONATE** - Stai organizzando la difesa del porto dall'attacco di navi nemiche. Calibra esattamente la gittata del cannone senza sprecare colpi. **TIRO A VOLO** - Una gara di tiro da una finestra in una notte stellata. Effetti di lampeggi e bagliori rendono molto piacevole il gioco. **SLALOM** - Uno slalom intricato tra moltissimi paletti. **MISSILI** - 20 missili attraversano il vostro schermo; colpiteli!	L. 15.000
TF/0103-11	**GIOCHI 3 — 16 K** **ROULETTE** - 1000 $ a disposizione per tentare la fortuna con tutte le scommesse possibili della roulette. **PENSACI** - Anche conosciuto sotto il nome di OTHELLO, questo gioco sta riscuotendo un enorme successo nel mondo per la sua facilità nelle regole e la completezza di gioco.	L. 15.000
TF/0103-13	**GIOCHI 4 — 16 K** **GALASSIA** - Navigate nella galassia evitando di cadere nei misteriosi buchi neri. **LABIRINTO** - Percorrete il labirinto per raggiungere la meta; un'entità aliena vi ostacolerà nel vostro intento. **SCONTRO** - Ostruite il passaggio al serpente avversario fino ad immobilizzarlo. **FAR WEST** - Una gara di abilità con la pistola; colpite le monetine che volteggiano nell'aria!	L. 15.000
TF/0103-15	**GIOCHI 5 — 16 K** **BOWLING** - Cimentati con questo gioco che simula molto realisticamente una partita a bowling con tutte le sue regole. 2 livelli di gioco. **IPPODROMO** - Vivete l'atmosfera di un vero ippodromo! Potete seguire la corsa di cavalli, fare tifo e scommettere sul cavallo vincente.	L. 15.000
TF/0103-17	**GIOCHI 6 — 16 K** **ATTERRAGGIO** - Uno splendido programma che simula l'atterraggio di un aereoplano. Dovrete controllare costantemente la situazione con gli strumenti di bordo (carburante, altitudine, velocità e distanza) e cercare di centrare la pista dell'aereoporto evitando di schiantarvi. Attenzione! C'è anche il vento a complicare le cose. **VENTUNO** - Il famoso gioco con le carte (Blackjack). Qui il Sinclair fa da banco. **MICROCALC** - Un programma di applicazione scientifica, consente di memorizzare fino a 26 espressioni di 15 caratteri con diverse opzioni.	L. 15.000
TF/0103-19	**ASSEMBLATORE — DISASSEMBLATORE — 16 K** **ASSEMBLATORE** - Consente di scrivere direttamente programmi in linguaggio assembler o di inserire facilmente delle routines in linguaggio macchina nei programmi scritti in Basic. **DISASSEMBLATORE** - Un disassemblatore e monitor per lo ZX81 di grande potenza. A corredo complete istruzioni per l'utilizzo.	L. 15.000
TF/0103-21	**PUZZLE — 16 K** Un gioco di concetto basato sulla memoria, spirito di osservazione e molta pazienza. Il menù offre 6 opzioni: le prime 4 per la scelta dei disegni già in memoria, la quinta per la creazione e successiva soluzione di un propio disegno e la sesta per proseguire un gioco in cui si è già avviata la soluzione	L. 15.000
TF/0103-36	**HI RES — 16 K** Routine in linguaggio macchina per applicazioni grafiche ad alta risoluzione sulla ZX Printer. Un esempio di prospettiva e uno di funzione accompagnano il programma. In aggiunta sulla cassetta una routine per l'ingrandimento di caratteri.	L. 15.000
TF/0103-40	**CACCIA AL TREDICI — 16 K** Tenta la fortuna al Totocalcio utilizzando uno dei tre programmi contenuti su questa cassetta per compilare la tua schedina. Consigliata anche per le persone a digiuno di computer.	L. 15.000

Programmi per **ZX81**

IN ITALIANO

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0104-00	**INGEGNERIA CIVILE – VOLUME 1 – 16 K** Due cassette a corredo complete di ampie descrizioni comprendono: **1a) CALCOLO DI VERIFICA E/O PROGETTO SEZ. RETTANTOLARE** Con questo programma si esegue la verifica o il progetto di una sezione rettangolare a semplice o doppia armatura soggetta a flessione retta. **1b) CALCOLO DI VERIFICA E/O PROGETTO DI SEZ. A "T"** Esegue la verifica o il progetto di sez. a "t" a semplice o doppia armatura soggetta a flessione retta. **1c) CALCOLO DI VERIFICA PROGETTO SEZ. PRESSOINFLESSA** Calcolo di progetto e verifica di modifiche al progetto di una trave pressoinflessa. Il programma esegue anche la verifica a taglio della sezione e provvede al progetto delle armature con o senza i ferri piegati secondo le richieste del progettista. **1d) RICERCA DEL BARICENTRO** Con questo programma si calcola la posizione del baricentro in coordinate xg - yg nonchè la sommatoria dei carichi; ovvero la media ponderale.	**L. 40.000**
TF/0104-02	**INGEGNERIA CIVILE – VOLUME 2 – 16 K** **2a) SOLUZIONE DI TRAVE CONTINUA** Con questo programma si esegue il calcolo dei momenti, tagli, rotazioni, abbassamenti di una trave continua con inerzia a carico variabile da campata a campata. **2b) SOLUZIONE TELAIO PIANO** Con questo programma si esegue l'analisi di telai piani, anche di notevoli dimensioni, costituiti da travi rettilinee a sez. costante, soggette a carichi distribuiti tangenziali e normali, a cedimenti dei vincoli, e a coppie e forze localizzate sui nodi. Il programma è in due fasi: - geometria e caratter. struttura - carichi. In questo modo caricata la struttura si possono analizzare più condizioni di carico in maniera assai veloce.	**L. 40.000**
TF/0104-04	**LEGGE 373 – 16 K** **4a) CALCOLO DELLE DISPERSIONI SECONDO LA LEGGE 373** Questo programma serve per la stesura della relazione di calcolo richiesta dall'articolo n. 17 della legge del 30 aprile 1976, n. 373.	**L. 40.000**
TF/0104-06	**INGEGNERIA CIVILE – VOLUME 3 – 16 K** **3a) CALCOLO DI VERIFICA DI PLINTO DI FONDAZIONE** Con questo programma si esegue la verifica completa di plinti di fondazione a base rett. soggetto a pressione deviata-pressioni terr.-sollecitazioni nel c.a. **3b) CALCOLO DI TRAVE DI FONDAZIONE METODO DI WINKLER** Con questo programma si esegue il calcolo delle sollecitazioni e deformazioni di una trave di fondazione di sez. costante su suolo elastico col metodo di winkler. **3c) CALCOLO DI MURO DI SOSTEGNO** Con questo programma si esegue la verifica di stabilità di muro di sostegno in c.a. determinando i coefficienti di sicurezza allo slittamento, ribaltamento e le pressioni in fondazione.	**L. 40.000**
TF/0104-10	**DIAGRAMMA DI GLASER – 16 K** Un programma per la verifica termoigrometrica delle pareti, utilizzabile da solo o come parte iniziale della legge 373 (TF/0104-04).	**L. 40.000**

Programmi per **ZX81**

ORIGINALI IN INGLESE

BUG-BYTE SOFTWARE

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0105-00	**MAZOGS – 16 K** Un intricata avventura con un eccezionale grafica e velocità di esecuzione. 3 livelli a disposizione e complete istruzioni all'interno del programma.	L. 24.000
TF/0105-04	**DICTATOR – 16 K** Sei stato eletto a governare lo stato di Ritimba una tipica banana repubblic dove vi è un economia quasi sempre dissestata e il popolo scostante e imprevedibile. Dovrai mantenere il tuo potere con le armi facendo attenzione agli attentati e sommosse popolari, con i resoconti dei servizi segreti. Un programma molto ricco corredato da un manuale descrittivo di 8 pagine.	L. 24.000
TF/0105-06	**INVADERS – 16 K** Una versione in linguaggio macchina del famoso gioco da bar. Delle barriere sono state inserite per permettervi di ripararvi dalle bombe dei feroci alieni. 10 livelli di difficoltà.	L. 12.000
TF/0105-10	**ZX TOOL KIT – 1 K** Aggiunge 10 nuovi comandi al basic dello ZX81 tra cui un renumber completo, possibilità di MERGE di programmi, lettura di filenames da cassetta e creazione di istruzione REM di qualsiasi lunghezza.	L. 20.000
TF/0105-12	**CONSTELLATION – 16 K** Utilizza il tuo ZX81 come telescopio con questo programma che simula il cielo in una notte stellata. Puoi puntare il tuo telescopio in ogni direzione, muovendo in alto, in basso, a destra o sinistra e zoomare. Un programma dagli effetti devastanti.	L. 24.000

Programmi per **ZX81**

ORIGINALI IN INGLESE

HES

–SUPPORTO:CASSETTA–

Codice	Descrizione	Prezzo al pubblico IVA inclusa
TF/0106-00	**BUDGET MASTER 1.000 – 16 K** Uno splendido programma per la gestione casalinga. E' possibile creare una serie di categorie specifiche e visualizzare costantemente la situazione del mese in corso, dell'anno, ecc.	L. 28.000
TF/0106-02	**REVERSI 1.000 – 16 K** Il famoso gioco del diciannovesimo secolo (anche conosciuto come Othello) presentato per lo ZX 81 in una forma molto sofisticata e ricca di opzioni.	L. 28.000
TF/0106-04	**SABOTAGE – 16 K** Un intricata avventura per giocatori esperti e dai riflessi veloci.	L. 28.000
TF/0106-06	**GULPER – 16 K** Un gioco di qualità arcade di caccia, catture ed evasioni. 15 selezioni di area gioco, 9 livelli e 9 velocità lo rendono veramente completo ed entusiasmante.	L. 28.000

DCP

TF/0107-00	**MCTT (MACHINE CODE TEST TOOL) – 16 K** Un professionale programma di de-bug scritto appositamente da questa software house come aiuto per la stesura dei propri programmi. - Visualizzazione delle istruzioni in linguaggio macchina cosi come sono scritte. - Un aiuto ideale per esperti e principianti. - Accompagnato da un completo manuale di 32 pagine. - Conversione esadecimale standard. - Generatore di caratteri.	L. 28.000

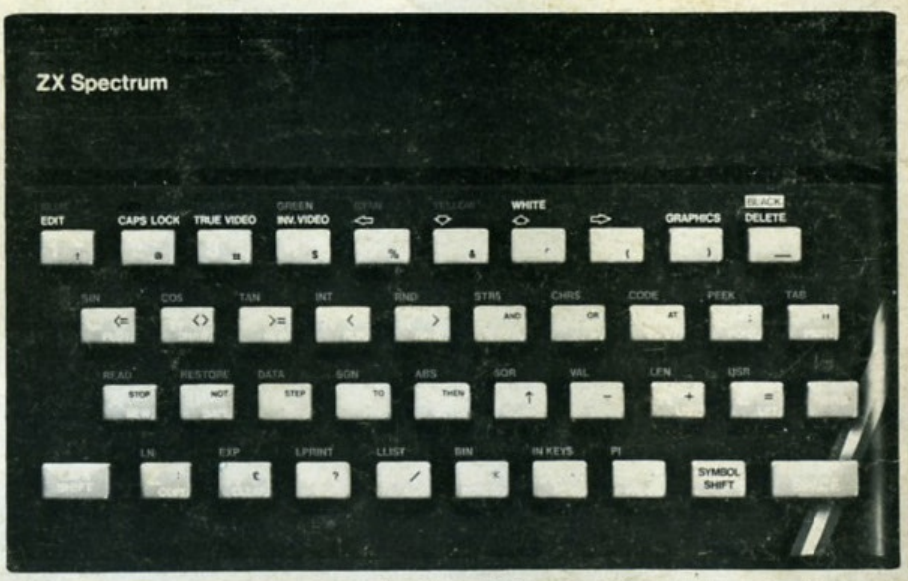
1000 programmi a casa vostra subito!

- 16 o 48 kbytes RAM.
- grafica ad alta risoluzione (256x192 punti).
- 8 colori da utilizzare con la più assoluta libertà per testo, sfondo, bordo, in campo diretto o inverso, con due gradi di luminosità, a luce fissa o lampeggiante.
- Tastiera multifunzione con maiuscole, minuscole, simboli grafici, caratteri definibili dall'utente.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a un tasto per programmare in fretta e senza errori.
- Funzioni specifiche per la grafica e per la gestione di dati d'archivio.
- Ampia disponibilità di programmi preregistrati su compact-cassette: giochi, passatempi, educazionali, matematici, gestionali.
- Totale compatibilità con la stampante ZX.
- Disponibilità immediata del volume ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM in italiano.

ORA C'E'!

ZX Spectrum

il computer più atteso dell'anno



sinclair
è distribuito da
REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

L. 2500